



Game of Farms: Dualisme Kepengaturan Regenerasi Petani

Rahmad Efendi

¹AKATIGA Pusat Analisis Sosial, Bandung

*Email : rahmad@akatiga.org

ABSTRAK

Tulisan ini bertujuan untuk: (1) Membedah cara kerja pengaturan (*governmentality*) dalam program negara dan pendekatan komunitas dalam pertanian; (2) Menganalisis proses pembentukan identitas “petani muda” dari kedua model tersebut. Metode yang dipakai adalah analisis kritis kualitatif, dengan menggunakan kerangka teori *governmentality* Foucault, Teori Jaringan-Aktor, dan teori gamifikasi. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Gamifikasi negara berfungsi sebagai alat praktis untuk menanamkan semangat kompetisi, sementara pendekatan seni komunitas membangun keterlibatan (*engagement*) dari dalam diri. (2) Model negara menciptakan sosok agripreneur yang individualis, sementara model komunitas membentuk sosok penjaga jaringan kolektif yang kolaboratif. Implikasinya, isu regenerasi petani bergeser dari sekadar masalah teknis menjadi sebuah pilihan politis. Hal ini menegaskan bahwa pilihan antara individualisme pasar dan kebersamaan agraris akan menjadi penentu utama bagi arah kedaulatan pangan Indonesia di masa depan.

Kata Kunci: Governmentality; Regenerasi; Petani Muda

ABSTRACT

This study aims to: (1) analyze the mechanisms of governance (governmentality) in state-led gamification programs and community-based approaches; (2) analyze the identity formation process of the "young farmer" in both models. The method used is qualitative critical analysis, employing the theoretical frameworks of Foucault's governmentality, Actor-Network Theory, and gamification theory. The research findings show that: (1) State-led gamification serves as a pragmatic tool to instill a competitive spirit, while the community arts approach builds intrinsic engagement. (2) The state model creates the subject of the individualistic neoliberal agripreneur, whereas the community model forms the archetype of the collaborative collective network guardian.

The implication is that the issue of farmer regeneration shifts from being a mere technical problem to a political choice. This affirms that the choice between market individualism and agrarian collectivism will be a key determinant for the future direction of Indonesia's food sovereignty.

Keywords: Governmentality; Regeneration, Young Farmers

PENDAHULUAN

Lanskap pertanian Indonesia tengah menghadapi sebuah persimpangan jalan yang krusial dan dilematis. Di satu sisi, sektor ini tetap menjadi tulang punggung vital bagi ketahanan pangan, stabilitas sosial, dan penyangga ekonomi bagi jutaan rakyat. Di sisi lain, ia dihadapkan pada sebuah tantangan struktural yang menggerogoti fondasinya dari dalam: krisis regenerasi. Ini bukanlah sekadar isu demografis, melainkan sebuah ancaman eksistensial bagi masa depan pangan dan budaya agraris bangsa.

Data statistik memberikan gambaran yang tegas dan mengkhawatirkan. Hasil Sensus Pertanian 2013 dari Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan bahwa dari total 26,1 juta rumah tangga usaha pertanian, kelompok usia produktif di bawah 44 tahun hanya mencakup 38,14%. Angka ini menyusut lebih jauh dan lebih cepat dari yang diperkirakan. Survei Pertanian Antar Sensus (SUTAS) 2018 mengonfirmasi tren negatif ini, di mana persentase petani muda (di bawah 40 tahun) anjlok menjadi hanya sekitar 33%, sementara petani berusia di atas 45 tahun semakin mendominasi porsi terbesar (BPS, 2013; BPS, 2018). Kesenjangan generasi ini memicu alarm di kalangan pembuat kebijakan, akademisi, dan analisis sosial, melahirkan wacana publik yang sarat dengan kepanikan tentang “terancamnya masa depan pertanian Indonesia” dan potensi hilangnya kedaulatan pangan.

Narasi yang umum berkembang di ruang publik cenderung menyederhanakan masalah ini. Generasi muda, menurut narasi tersebut, tidak lagi tertarik pada pertanian karena menganggapnya sebagai profesi yang identik dengan kemiskinan, keterbelakangan, kerja keras fisik tanpa imbalan yang sepadan, dan citra yang tidak “keren”. Namun, studi longitudinal dalam program riset kolaboratif “Becoming a Young Farmer” menyimpulkan bahwa masalahnya jauh lebih kompleks dan berakar lebih dalam daripada sekadar hilangnya minat atau perubahan aspirasi generasi (Huijsmans dkk., 2021; Ambarwati & Chazali, 2024).

Penelitian tersebut mengungkap adanya serangkaian hambatan struktural, kultural, dan politis yang secara sistematis meminggirkan dan menyulitkan orang muda untuk masuk dan bertahan di sektor pertanian. Hambatan-hambatan ini

termasuk: (1) *Hegemoni Citra Negatif*: Citra pertanian sebagai sektor terbelakang terus direproduksi oleh institusi sosial. Sistem pendidikan formal, media massa, bahkan keluarga petani sendiri seringkali mendorong generasi muda untuk mencari pekerjaan “di luar” pertanian demi mobilitas sosial. Wacana ini menciptakan siklus inferioritas yang mendorong kaum muda terbaik desa untuk 'melarikan diri' ke kota. (2) *Kendala Akses Lahan*: Ini adalah hambatan paling fundamental. Tradisi dan struktur waris sering membuat anak muda dianggap “belum saatnya” memiliki atau mengelola tanah secara mandiri. Lahan menjadi aset pensiun bagi generasi tua, memaksa anak muda berperan sebagai buruh di lahan keluarga tanpa otonomi. Hal ini menciptakan situasi 'magang abadi' yang menghambat inovasi dan kemandirian. (3) *Keterputusan Pengetahuan dan Inovasi*: Terjadi paradoks pengetahuan. Pengetahuan ekologis lokal dari generasi tua tidak ditransfer secara sistematis, sementara akses terhadap inovasi dan pendidikan pertanian modern yang relevan sangat terbatas. Akibatnya, banyak yang merasa terjebak di antara dua dunia: tidak sepenuhnya menguasai kearifan lama, namun juga tidak terjangkau oleh teknologi baru. (4) *Lemahnya Akses Politik*: Petani muda sering tidak terwakili dalam institusi pengambilan keputusan, baik di tingkat desa maupun nasional. Aspirasi mereka yang unik—seperti kebutuhan akan infrastruktur digital, skema kredit yang fleksibel, atau dukungan untuk pasar alternatif—jarang sekali menjadi prioritas kebijakan (Ambarwati & Chazali, 2024). Dengan kata lain, banyak anak muda bukannya tidak mau, melainkan tidak bisa menjadi petani.

Menghadapi kebuntuan struktural ini, sebuah gelombang baru inisiatif dari pemerintah maupun organisasi masyarakat sipil (OMS) mulai mencari jalan alternatif. Mereka sadar bahwa pendekatan konvensional—seperti penyuluhan satu arah yang paternalistik dan program bantuan yang kaku—tidak lagi efektif untuk menjangkau generasi yang tumbuh di era digital. Generasi muda saat ini mendambakan otonomi, ruang ekspresi kreatif, konektivitas sosial, dan proses belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dari kesadaran inilah muncul dua strategi pendekatan yang semakin menonjol dan menjadi fokus tulisan ini: mendorong kompetisi berbasis insentif program pemerintah dan pemanfaatan semangat solidaritas dan kepedulian pada lingkungan sebagai pengikat komunitas dan pembentuk identitas komunitas. Kedua pendekatan ini sama-sama menerapkan prinsip gamifikasi sebagai alat untuk memotivasi, mengarahkan perilaku, dan menciptakan keterlibatan.

Tulisan ini tidak bertujuan untuk mengevaluasi keberhasilan atau kegagalan program-program tersebut secara teknis-ekonomis. Sebaliknya, artikel

ini menempatkan kemunculan pendekatan-pendekatan baru itu sebagai objek analisis kritis. Gagasan utama tulisan ini adalah bahwa di balik fasad ‘kreatif’, ‘menyenangkan’, dan ‘partisipatif’ yang digunakan oleh negara dan komunitas dalam melibatkan orang di pertanian, terjadi pertarungan wacana dan praktik kepengaturan (*governmentality*) yang secara aktif membentuk siapa ‘petani muda ideal’ di era kini. Melalui analisis ini, kita dapat melihat bagaimana program-program tersebut tidak hanya mentransfer keterampilan teknis, tetapi juga menanamkan nilai-nilai tertentu, membentuk identitas dan subjektivitas, serta mengarahkan aspirasi kaum muda menuju visi-visi tertentu tentang masa depan pertanian yang seringkali saling bertentangan.

Untuk membuktikan pendekatan tersebut, artikel ini akan terlebih dahulu memaparkan kerangka teoretis yang memadukan tiga lensa analisis: konsep *governmentality* dari Michel Foucault untuk membaca cara kerja kekuasaan modern yang subtil, Teori Jaringan-Aktor (*Actor-Network Theory*) dari Bruno Latour untuk memahami peran elemen non-manusia, dan teori gamifikasi untuk membongkar mekanisme motivasi kontemporer. Selanjutnya, tulisan ini akan menyajikan analisis mendalam terhadap dua model studi kasus kepengaturan regenerasi orang muda dalam pertanian: (1) model gamifikasi pragmatis yang diinisiasi negara melalui program seperti Petani Milenial & Brigade Pangan, dan (2) model kolektif berbasis komunitas yang memfasilitasi orang muda bergerak di bidang produksi pangan sebagai saluran kreatifitas dan kepedulian mereka terhadap keberlanjutan pangan. Model ini diusung oleh inisiatif akar rumput dua Organisasi Masyarakat Sipil (OMS) di Kota Bandung. Dengan membandingkan logika, mekanisme, dan hasil subjektivitas dari kedua model tersebut, tulisan ini akan ditutup dengan sebuah diskusi tentang implikasi dari masing-masing pendekatan terhadap pembentukan identitas petani muda dan masa depan ekosistem agraris di Indonesia.

LANDASAN TEORITIS

Dalam esainya yang berpengaruh, Michel Foucault (1991) memperkenalkan konsep *governmentality*—atau “seni memerintah”—untuk menjelaskan bagaimana kekuasaan di era modern beroperasi. Berbeda dengan kekuasaan feodal yang bekerja melalui paksaan fisik dan kedaulatan absolut, kekuasaan modern bekerja secara lebih efisien, meresap, dan halus. Ia tidak lagi hanya menekan atau melarang, tetapi secara aktif membentuk, mengarahkan, dan memandu perilaku individu dari jarak jauh, seringkali dengan persetujuan dan partisipasi aktif dari mereka yang diatur. Caranya adalah dengan menyebarkan wacana, pengetahuan (terutama statistik dan ilmu sosial), dan norma-norma

tertentu yang mendefinisikan apa yang dianggap “baik”, “benar”, “normal”, dan “rasional”. Kekuasaan ini bekerja bukan pada tubuh individu secara langsung, melainkan pada “jiwa” dan aspirasi mereka.

Tania Murray Li (2012), dalam konteks pembangunan di Indonesia, mengelaborasi konsep ini menjadi “kehendak untuk membangun” (*the will to improve*). Li menunjukkan bagaimana lembaga-lembaga pembangunan (baik negara maupun LSM) pertama-tama mengidentifikasi sebuah “masalah” (misalnya, “petani muda tidak produktif” atau “pertanian tradisional tidak efisien”) melalui proses yang ia sebut problematisasi. Setelah masalah didefinisikan, mereka menawarkan serangkaian solusi teknis—seperti pelatihan, teknologi baru, atau skema kredit—yang tampak netral dan apolitis. Namun, dalam proses ini, lembaga tersebut secara implisit juga mendefinisikan dan mempromosikan citra subjek yang ideal.

Misalnya, program ‘Petani Milenial’ tidak hanya sekadar melatih cara bertani modern. Ia secara aktif membentuk dan mempopulerkan citra dan identitas petani muda yang ideal menurut visi negara: seorang wirausahawan (agripreneur), melek teknologi, berorientasi pasar, kompetitif, dan mampu mengelola risiko layaknya seorang manajer. Proses di mana individu secara sukarela mengadopsi, menghayati, dan menampilkan identitas yang ditawarkan oleh wacana dominan ini disebut Foucault sebagai subjektifikasi (1982). Anak muda yang bersemangat mengikuti kompetisi Duta Petani Milenial, misalnya, tidak merasa sedang “diatur” oleh negara. Sebaliknya, mereka merasa sedang mengekspresikan agensi, mengejar impian, dan membangun masa depan mereka sendiri. Di sinilah letak kejeniusan *governmentality*: ia membuat individu mengatur diri mereka sendiri (self-regulation) sesuai dengan agenda yang telah ditetapkan dari jauh, tanpa perlu adanya tongkat komando. Lensa ini krusial untuk membaca bagaimana program-program pengembangan petani muda bukan sekadar transfer ilmu, melainkan sebuah proyek pembentukan identitas dan jiwa.

Analisis sosial tradisional, termasuk Foucault, seringkali terjebak dalam pandangan yang berpusat pada manusia (human-centric). Teori Jaringan-Aktor (ANT), yang dipelopori oleh Bruno Latour (2005) dan Michel Callon, menawarkan koreksi radikal terhadap pandangan ini. ANT berargumen bahwa dunia sosial tidak hanya dibentuk oleh interaksi antar manusia, tetapi oleh sebuah jaringan heterogen yang terdiri dari berbagai entitas, baik manusia maupun non-manusia. Latour menyebut semua entitas yang memiliki kapasitas untuk bertindak atau memengaruhi tindakan entitas lain ini sebagai “aktan” (*actant*).

Dalam konteks ekosistem petani muda, pendekatan ANT membuka cara pandang yang sama sekali baru. Seorang petani muda tidak bisa dipahami hanya dari interaksinya dengan penyuluh, sesama petani, atau pembuat kebijakan. Agensi dan nasibnya dibentuk dan dinegosiasikan dalam sebuah jaringan yang kompleks di mana berbagai aktan non-manusia turut bermain peran aktif, misalnya: (a) *Teknologi*: Sebuah aplikasi e-commerce untuk menjual hasil panen bukanlah alat pasif; ia secara aktif membentuk cara petani menentukan harga, memilih komoditas, dan berinteraksi dengan konsumen. Algoritma media sosial adalah aktan kuat yang menentukan konten pertanian siapa yang viral dan siapa yang tidak terlihat. Sebuah traktor modern bukan hanya alat, ia adalah aktan yang mengubah relasi tenaga kerja di desa. (b) *Alam*: Varietas benih lokal bukanlah sekadar input produksi; ia membawa sejarah, pengetahuan ekologis, dan nilai budaya yang memengaruhi keputusan petani. Kondisi kesuburan tanah, serangan hama, atau perubahan pola hujan adalah aktan-aktan kuat yang memaksa petani untuk beradaptasi, berinovasi, atau bahkan gagal. (c) *Objek dan Infrastruktur*: Selebar sertifikat organik, sebuah nota pinjaman dari bank, kualitas sinyal internet di desa, atau bahkan kondisi jalan yang rusak adalah aktan-aktan yang memiliki kekuatan untuk membuka atau menutup peluang, mempercepat atau menghambat proses. (d) *Teks dan Wacana*: Dokumen kebijakan pemerintah, artikel berita tentang “petani sukses”, atau modul pelatihan adalah aktan yang menyebarkan gagasan, membentuk persepsi, dan melegitimasi tindakan tertentu.

Dengan lensa ANT, kita dapat menganalisis program pengembangan komunitas sebagai upaya untuk “merakit” atau “menerjemahkan” (translasi) sebuah jaringan baru. Menurut Callon, proses “penerjemahan” ini terdiri dari empat momen: problematisasi (mendefinisikan masalah dan peran aktor), *interessement* (meyakinkan aktor lain untuk menerima definisi ini), *enrolment* (pembagian peran), dan mobilisasi (memastikan jaringan bergerak). Program yang berhasil adalah yang mampu menyelaraskan kepentingan berbagai aktan—manusia dan non-manusia—agar bergerak ke arah tujuan yang sama. Sebaliknya, program yang gagal seringkali karena meremehkan kekuatan aktan non-manusia yang menolak untuk “bekerja sama”.

Jika *governmentality* adalah strategi besarnya, maka gamifikasi adalah salah satu taktiknya yang paling kontemporer dan efektif di era digital. Didefinisikan secara luas sebagai “penggunaan elemen desain game dalam konteks non-game” (Deterding dkk., 2011), gamifikasi bekerja dengan cara meretas sistem motivasi intrinsik dan ekstrinsik manusia. Ia memanfaatkan dorongan-dorongan psikologis dasar yang membuat game begitu adiktif, seperti yang dijelaskan dalam kerangka *Self-Determination Theory*: kebutuhan akan kompetensi (rasa pencapaian), otonomi

(rasa memiliki kontrol), dan keterhubungan (rasa menjadi bagian dari sesuatu) (Walz & Deterding, 2015).

Elemen-elemen kunci gamifikasi yang umum digunakan meliputi: (1) Poin (Points): Memberikan umpan balik instan dan kuantitatif atas kemajuan. (2) Lencana (Badges): Menandai pencapaian dan berfungsi sebagai simbol status yang dapat dipamerkan. (3) Papan Peringkat (Leaderboards): Memicu dorongan kompetitif dan perbandingan sosial. (4) Tantangan (Challenges): Memberikan tujuan jangka pendek yang jelas dan memecah tugas besar menjadi langkah-langkah yang bisa dikelola. (5) Hadiah (Rewards): Memberikan insentif eksternal (material atau non-material) untuk perilaku yang diinginkan.

Dalam konteks pembangunan, gamifikasi adalah alat *governmentality* yang sangat halus dan kuat. Ia membungkus agenda perubahan yang serius (misalnya, meningkatkan produktivitas atau mengadopsi teknologi baru) dalam sebuah kerangka “permainan” yang menyenangkan, terasa sukarela, dan memberikan kepuasan instan. Dengan menerapkan mekanisme ini, sebuah program dapat mengarahkan petani muda untuk mengadopsi perilaku tertentu—misalnya, melaporkan data panen secara rutin (untuk mendapatkan poin), mencoba teknik pertanian presisi (untuk menyelesaikan challenge), atau bersaing dengan petani lain di tingkat nasional (untuk naik di leaderboard)—sambil memberikan mereka rasa otonomi dan kepuasan. Lensa gamifikasi memungkinkan kita untuk membedah program-program ini tidak hanya dari tujuan yang dinyatakan, tetapi dari mekanisme psikologis tersembunyi yang dirancang untuk membentuk perilaku peserta hari demi hari.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah memaparkan kerangka kerja teoretis, bagian ini akan menganalisis secara mendalam dua model pendekatan pengembangan petani muda yang kontras di Indonesia. Analisis ini akan membedah bagaimana masing-masing model menerapkan teknik kepengaturan, merakit jaringan aktan, serta menggunakan gamifikasi dan seni untuk membentuk subjektivitas petani muda yang berbeda. Kedua model ini, meskipun sama-sama bertujuan mendorong regenerasi, beroperasi di atas arena nilai dan logika yang berbeda secara fundamental, menciptakan dua prototipe “petani masa depan” yang saling bersaing.

Model Negara: Permainan Agripreneur dalam Arena Modernisasi Pertanian

Di hadapan bayang-bayang krisis regenerasi, Kementerian Pertanian (Kementan) meluncurkan sebuah proyek ambisius dan berprofil tinggi: Program Petani Milenial (mulai 2019) dan Brigade Pangan (Brigade Alsintan) (mulai 2023). Ini bukan sekadar program bantuan, melainkan sebuah panggung besar di mana negara menarasikan ulang masa depan pertanian Indonesia. Dalam narasi ini, regenerasi petani tidak lagi dibingkai sebagai gerakan sosial yang organik dan beragam, tetapi sebagai sebuah strategi modernisasi yang terukur, terkendali, dan selaras dengan agenda pembangunan ekonomi nasional. Negara berupaya mencetak generasi baru petani yang efisien, terhubung secara digital, dan berpikir layaknya seorang CEO korporat.

Untuk mencapai ini, negara tidak menggunakan paksaan, melainkan sebuah teknologi pemerintahan yang lebih halus dan efektif: gamifikasi. Meskipun tidak secara eksplisit disebut demikian, struktur program-program ini mengandung semua elemen kunci dari sebuah permainan yang dirancang dengan sengaja—dengan aturan, tantangan, papan skor, dan hadiahnya sendiri. Melalui mekanisme permainan inilah negara secara perlahan mendisiplinkan sekaligus memotivasi para petani muda, menggiring mereka ke dalam arena kompetisi yang penuh dengan janji hadiah material dan prestise simbolik. Penting untuk dicatat, meskipun Duta Petani Milenial dan Brigade Alsintan adalah dua skema yang berbeda, keduanya beroperasi dalam kerangka logika kepengaturan yang sama: mendorong kompetisi untuk mendapatkan status dan akses sumber daya.

Di atas kertas, visi besar Kementan terdengar heroik: mencetak 2,5 juta petani milenial untuk mewujudkan cita-cita Indonesia sebagai “Lumbung Pangan Dunia 2045”. Namun, pahlawan dalam permainan ini bukanlah sosok petani tradisional yang menyatu dengan tanah dan komunitasnya. Berikut ini adalah karakter dari pendekatan agripreneur dalam membentuk para petani modern versi negara.

Tujuan (Goal): Tujuan utama dari pendekatan ini adalah menciptakan subjek baru: sang agripreneur korporat. Definisinya tertuang jelas dalam berbagai dokumen resmi, termasuk Permentan No. 4/2019. Sosok ideal ini adalah seorang pemuda berusia 19–39 tahun yang tidak hanya bertani, tetapi juga menguasai teknologi digital (aplikasi, drone, e-commerce), piawai mengakses modal perbankan seperti Kredit Usaha Rakyat (KUR), dan mampu membangun jejaring agribisnis berskala korporasi (Indonesia.go.id, 2024). Tolok ukur keberhasilan digeser secara fundamental dari ketahanan pangan keluarga atau keberlanjutan

ekologis menjadi metrik bisnis yang dingin dan terukur: skala usaha, omzet miliaran, nilai ekspor, dan daya saing di pasar global. Petani ideal dalam wacana ini adalah seorang startup founder di sektor agraris—muda, inovatif, dan terobsesi pada pertumbuhan (growth).

Tantangan & Kompetisi (Challenge & Competition): Arena utamanya adalah seleksi Duta Petani Milenial (DPM) dan Duta Petani Andalan (DPA). Ini bukan sekadar ajang penghargaan, melainkan sebuah panggung pitching model bisnis yang sengit, mirip acara pencarian bakat. Sejak 2021, ribuan pemuda tani telah "bertarung" memamerkan inovasi mereka, yang dinilai oleh dewan juri berdasarkan kriteria seperti potensi ekspor, kemampuan menciptakan lapangan kerja, dan nilai tambah ekonomi. Para peserta harus membuat proposal, video profil, dan presentasi yang meyakinkan (Polbangan YoMa, 2021). Sementara itu, di jalur yang berbeda, kompetisi lain yang lebih nyata berlangsung: perebutan akses terhadap Alat dan Mesin Pertanian (Alsintan) melalui Brigade Pangan. Berdasarkan pedoman resminya, unit-unit brigade mengelola aset modern—traktor roda empat, *combine harvester*, hingga *seed drone* (Kementan, 2017). Akses terhadap teknologi ini tidak merata dan didistribusikan secara kompetitif. Kelompok tani yang dianggap lebih “siap modern”, memiliki proposal yang meyakinkan, dan berjejaring baik dengan birokrasi lokal akan mendapat prioritas. Pola ini menciptakan logika “naik level” (level up): semakin tinggi performa dan koneksi kelembagaan sebuah kelompok, semakin besar peluangnya mendapatkan insentif teknologi dari negara.

Papan Peringkat (Leaderboard): Papan skor dalam permainan ini adalah panggung media. Kanal-kanal berita nasional, media sosial resmi Kementan, dan acara-acara seremonial secara rutin menampilkan profil dan kisah sukses para DPM/DPA. Mereka ditampilkan sebagai ikon modernitas: orang muda yang akrab dengan gawai, sukses menembus pasar ekspor, dan mandiri secara finansial. Publisitas ini menciptakan sebuah hierarki simbolik yang kasat mata. Mereka yang wajahnya terpampang di media otomatis memperoleh visibilitas, yang dalam logika Foucaultian, adalah sebuah bentuk kekuasaan. Visibilitas ini membuka akses lebih besar ke jaringan perbankan, investor, dan pejabat pemerintah. Sebaliknya, jutaan petani muda lain yang bekerja dalam sunyi, yang tidak masuk radar media karena skalanya kecil atau tidak berorientasi ekspor, perlahan tersingkir dari narasi besar pertanian modern dan menjadi “tidak terlihat”.

Lencana & Hadiah (Badges & Rewards): Status “Duta Petani Milenial” adalah lencana tertinggi, sebuah simbol pengakuan negara atas keberhasilan

seorang individu dalam menghayati nilai-nilai pembangunan. Lencana ini memberikan prestise dan legitimasi. Namun, hadiah yang paling konkret dan mengubah hidup datang dari akses terhadap Alsintan dan modal. Bagi seorang petani muda yang terpilih menjadi pemimpin brigade, ia bisa mengelola operasi mesin untuk ratusan hektare sawah, memberinya insentif finansial yang signifikan dan posisi terpandang di komunitasnya. Alsintan bukan lagi sekadar alat bantu; ia telah menjadi aktan yang mengubah relasi kuasa, simbol legitimasi, dan penanda status baru dalam struktur sosial pedesaan. Siapa yang mengendalikan Alsintan, dialah yang mengendalikan kecepatan produksi, efisiensi, dan juga prestise.

Hasil Akhir Permainan: Lahirnya Subjek Petani Proyek

Melalui mekanisme gamifikasi yang terstruktur ini, negara secara perlahan menciptakan sebuah rezim subjektivitas baru. Menjadi petani bukan lagi soal mengolah tanah dan merawat ekosistem, melainkan soal menjadi manajer teknologi, negosiator bisnis, dan aktor institusional yang pandai “memainkan permainan”. Proses kepengaturan ini tidak bekerja melalui paksaan, tetapi melalui imajinasi akan kesenangan, kemenangan kompetisi, dan validasi publik. Subjek yang lahir dari proses ini, yang bisa kita sebut “petani proyek” atau “agripreneur neoliberal”, memiliki ciri-ciri khas berikut ini.

(1) *Berorientasi pada Skala dan Efisiensi*: Keberhasilannya diukur dari kemampuannya mengelola lahan seluas mungkin dengan Alsintan, menekan biaya tenaga kerja manual, dan memaksimalkan indeks tanam per tahun. (2) *Manajer Teknologi, bukan Pengolah Tanah*: Hubungan intim dengan tanah, musim, dan ekologi lokal digantikan oleh kemahiran mengoperasikan mesin, menganalisis data dari aplikasi digital, dan menerapkan input pabrikan secara presisi. (3) *Terkoneksi dengan Institusi Formal*: Kemampuan bertahan hidup dan berkembang sangat bergantung pada kemampuannya menavigasi jejaring formal negara dan perbankan untuk mengakses KUR, pelatihan, sertifikasi, dan pasar korporat. (4) *Individualistik-Korporat*: Nilai solidaritas komunal dan gotong royong perlahan digeser oleh etos kompetisi dan semangat *self-enterprise*. Generasi baru ini didorong untuk berlomba menjadi “pahlawan pangan” versi negara, seringkali atas nama kesuksesan pribadi yang terukur secara finansial.

Dalam kerangka ini, “kesenangan” (fun) yang ditawarkan bersifat pragmatis dan produktivistik. Kepuasan tidak lagi datang dari panen yang melimpah untuk keluarga dan tetangga, melainkan dari dengungan efisiensi mesin, dari kemenangan simbolik di panggung media, dan dari validasi finansial yang tercetak di rekening bank. Gamifikasi, dengan demikian, berfungsi sebagai

mekanisme kepengaturan afektif—ia berhasil mengubah kerja keras bertani menjadi sebuah permainan yang terasa menghibur dan menguntungkan, namun pada saat yang sama, secara halus menundukkan para pemainnya pada aturan main dan tujuan akhir yang telah ditetapkan oleh negara.

Model Komunitas: Pendekatan Seni dan Solidaritas dalam Ekosistem Gotong Royong

Jauh dari panggung gemerlap dan arena kompetisi yang diatur negara, sebuah pendekatan dengan aturan yang sama sekali berbeda tengah berlangsung. Diinisiasi dari bawah (*grassroots*), model ini tidak digerakkan oleh janji status atau hadiah material, melainkan oleh sesuatu yang lebih mendasar: hasrat manusia untuk terhubung, berkarya, dan membangun sesuatu secara bersama-sama. Ini adalah antitesis dari model negara yang bersifat *top-down*. Di sini, motor penggeraknya adalah keterikatan (*engagement*) kolektif yang ditenagai oleh motivasi intrinsik, yang disalurkan melalui medium seni, tradisi budaya, dan praktik komunal sehari-hari.

Landasan filosofis dari pendekatan ini adalah pertanian yang didukung oleh komunitas/*Community Supported Agriculture* (CSA). Seperti yang diidentifikasi oleh Sharp dkk. (2002), CSA bukanlah sekadar model bisnis, melainkan sebuah kontrak sosial yang kreatif. Ia secara fundamental merombak relasi antara petani dan konsumen. Ini bukan lagi hubungan transaksional anonim di pasar, melainkan sebuah upaya sadar untuk membangun komunitas pangan. Aturan mainnya sederhana namun radikal: konsumen (yang kini disebut "anggota") membayar iuran di muka untuk satu musim tanam, dan sebagai imbalannya, mereka menerima bagian panen setiap minggu. Mekanisme ini menciptakan sebuah lingkaran kepercayaan di mana risiko gagal panen dan keuntungan panen raya ditanggung bersama.

Harga sayuran tidak lagi didikte oleh pasar yang fluktuatif, tetapi oleh dialog dan penghargaan atas kerja keras petani. Relasi yang terbangun bersifat personal, hangat, dan transparan. Petani mendapatkan jaminan pasar dan harga yang adil, memungkinkan mereka fokus pada kualitas dan praktik ekologis. Sementara itu, anggota komunitas mendapatkan pangan segar yang mereka tahu persis siapa yang menanam dan bagaimana cara menanamnya. Nilai-nilai kolaborasi, gotong royong, dan saling percaya inilah yang beresonansi kuat dengan kaum muda, sejalan dengan temuan Decubellis & Barrick (2020) yang menyoroti hasrat generasi muda untuk menjadi bagian dari sebuah kelompok tempat mereka bisa berkontribusi dan merasa memiliki.

Sebagian dari filosofi CSA ini mulai diperkenalkan sebagai api semangat berkomunitas dalam program pemberdayaan petani muda yang dijalankan, AJPKA, satu OMS di Kota Bandung bersama empat komunitas petani muda di Kota Bandung, Kab. Sukabumi, Kab. Kebumen dan Kab. Kulon Progo pada tahun 2018-2020. Kemudian OMS tersebut mengembangkan program penguatan CSA untuk satu komunitas di Kota Bandung. Program penguatan CSA ini, khususnya, menjadi sebuah laboratorium hidup tentang bagaimana sebuah ekosistem pangan lokal yang berkelanjutan dapat dirajut dari gerakan orang muda perkotaan. Inisiatif di ini bukan sekadar proyek jangka pendek, melainkan sebuah intervensi strategis jangka panjang untuk mendukung tumbuh kembangnya model-model regenerasi petani yang dibangun oleh komunitas.

Jika model negara adalah permainan kompetitif, model komunitas adalah permainan kooperatif. Tujuannya bukan untuk menang sendiri, tetapi untuk memastikan semua pemain bisa terus bermain bersama. Berikut ini adalah model yang dibangun dalam semangat berkomunitas, yaitu: (1) *Tujuan (Goal)*: Tujuan utamanya bukanlah akumulasi profit, melainkan membangun resiliensi dan kedaulatan pangan komunitas. Keberhasilan diukur dari kemampuan jaringan untuk menyediakan pangan sehat secara konsisten kepada anggotanya, menjaga kesehatan ekosistem tanah, dan menciptakan ruang hidup yang bermakna bagi para petani mudanya. (2) *Tantangan (Challenges)*: Tantangannya bersifat kolektif dan ekologis. Misalnya, “Bagaimana kita bersama-sama mengatasi serangan hama ulat tanpa pestisida kimia?”, “Bagaimana kita mengatur jadwal tanam agar pasokan sayur untuk anggota CSA tidak kosong?”, atau “Bagaimana kita mengedukasi anggota baru tentang pentingnya pangan lokal?”. Menyelesaikan tantangan ini membutuhkan kolaborasi, bukan persaingan. (3) *Papan Peringkat (Leaderboard) & Lencana (Badges)*: Tidak ada papan peringkat formal. Hierarki status digantikan oleh reputasi dan kepercayaan yang dibangun dari kisah-kisah petani itu sendiri dan testimoni dari konsumen. “Peringkat” seorang petani ditentukan oleh keandalannya, kualitas produknya, dan kontribusinya pada komunitas. Lencananya tidak berwujud fisik, melainkan pengakuan sosial: dikenal sebagai petani yang ahli dalam membuat kompos, atau dipercaya untuk mengelola bibit lokal. (4) *Hadiah (Rewards)*: Hadiahnya bersifat intrinsik dan sosial, bukan material-institusional. Para petani merasa bahagia tanamannya dihasilkan dengan cara yang selaras dengan alam, dapat dikonsumsi dan mendukung kesehatan dan kesejahteraan konsumennya. Sementara konsumen merasa aman dan percaya bahwa pangan yang dimakan jelas asal usul, kualitas dan keamanan dampaknya terhadap lingkungan, kemudian merasa bahagia turut membantu upaya para petani dalam menjaga lingkungan.

Dalam praktek yang dijalankan oleh para petani muda yang terlibat dalam program pemberdayaan petani muda dan pengembangan CSA di Kota Bandung, komunitas petani muda berkembang dengan memanfaatkan pendekatan seni, tradisi dan teknologi secara berimbang. Generasi muda ini mampu mengoptimalkan kegiatan pertanian sebagai wadah mengartikulasikan potensi dan kreativitas mereka. Adapun bentuk-bentuk pemanfaatan seni, tradisi dan teknologi yang dilakukan adalah sebagai berikut.

Seni sebagai Pembangun Identitas dan Kebanggaan: Di tangan komunitas yang menjalankan sistem CSA di Kota Bandung, seni bukanlah jargon, melainkan bahasa dan ekspresi komunitas. Sejalan dengan pandangan Rubin (2019), estetika digunakan untuk mengekspresikan nilai-nilai inti komunitas. Hal ini meresap ke dalam setiap jengkal aktivitas: mulai dari desain kemasan “paket sayur” yang artistik, penataan kebun yang indah dipandang, hingga kurasi konten visual di media sosial. Akun Instagram mereka bukanlah katalog produk, melainkan sebuah jurnal visual yang menampilkan potret humanis para petani, tentang perjuangan dan kebersamaan mereka, dan cerita-cerita dari cara mereka menata tanaman yang mereka kelola. Bagi para petani anggota komunitas CSA tersebut, penyajian kisah ini adalah hadiah berupa rasa bangga dan identitas positif. Mereka ditampilkan bukan lagi sekedar “buruh tani”, melainkan seniman pangan, kreator yang karyanya dinikmati dan dihargai.

Tradisi sebagai Ritual Pengikat Solidaritas: Dalam jejaring program pemberdayaan petani muda yang menghubungkan komunitas di Bandung, Sukabumi, Kebumen, dan Kulon Progo, program tidak menyeragamkan, tetapi justru merayakan budaya lokal. Kegiatan seperti ngaliwet (makan bersama beralas daun pisang) setelah kerja bakti, atau pertemuan bulanan yang diisi dengan musik dan arisan, adalah ritual komunal yang secara rutin memperkuat ikatan sosial. Ini adalah hadiah berupa rasa memiliki dan keterhubungan sosial (*sense of belonging*). “Kesenangan” di sini bersumber dari interaksi sosial yang tulus. *Teknologi untuk Kolaborasi:* Berbeda dengan model negara, teknologi di sini dirangkul sebagai infrastruktur kolaborasi. Grup WhatsApp menjadi ruang kelas *peer-to-peer* yang hidup, tempat mereka berbagi foto hama, bertukar solusi, dan saling menyemangati. Ini adalah hadiah berupa pengetahuan bersama dan dukungan kolektif.

Hasil Akhir Permainan: Merakit Subjek Jaringan Kolektif

Jika dianalisis melalui lensa Teori Jaringan-Aktor, pendekatan komunitas ini adalah sebuah upaya sadar untuk merakit sebuah jaringan alternatif yang tangguh. Aktan-aktannya beragam: petani, konsumen, fasilitator (OMS/komunitas), grup WhatsApp, sosial media, benih lokal, lahan garapan bersama, hingga event-event. Tujuan permainannya bukanlah menciptakan satu champion yang berdiri di puncak, melainkan memperkuat seluruh jaringan agar menjadi lebih solid.

Dalam model ini, proses subjektifikasi mengarah pada pembentukan identitas petani sebagai penjaga ekosistem dan anggota komunitas yang aktif. Subjek ideal yang lahir adalah sosok yang: (1) Berorientasi pada Komunitas dan Ekologi: Tujuannya adalah menyediakan pangan sehat untuk komunitas yang ia kenal dan menjaga keberlanjutan lingkungan untuk generasi mendatang. (2) Kolaboratif dan Resiprokal: Pengetahuan, sumber daya, dan risiko dibagi untuk kemajuan bersama, mencerminkan semangat gotong royong dan resiprositas. (3) Mengakar pada Budaya Lokal: Narasi, tradisi, dan estetika lokal menjadi bagian tak terpisahkan dari praktik dan identitas bertani, menciptakan praktik pertanian yang kaya makna.

“Kesenangan” dalam permainan ini adalah rasa memiliki, kepuasan yang muncul dari kerja bersama (*collective efficacy*), dan kebahagiaan saat berbagi hasil panen dengan komunitas yang peduli. Ini adalah model kepengaturan yang berakar pada nilai-nilai kebersamaan, keberlanjutan, dan resiliensi komunal.

Dua Visi, Satu Ladang Pertarungan

Perbandingan antara model gamifikasi negara dan model komunitas menyingkapkan lebih dari sekadar perbedaan metodologis; ia membongkar dua visi ideologis yang secara fundamental berbeda tentang masa depan pertanian dan peran anak muda di dalamnya. Dengan mengoperasionalkan kerangka teoretis, kita dapat melihat bahwa ladang dan kebun para petani muda bukan hanya ruang produksi pangan, melainkan arena pertarungan wacana, nilai, dan praktik antara logika pasar individualistik dan etika kolektivitas agraris.

The Will to Improve dan Depolitisasi Masalah Agraria

Program Petani Milenial dan Brigade Pangan merupakan wujud paling eksplisit dari “kehendak untuk membangun” (Li, 2012) dalam proyek pembangunan pertanian Indonesia. Negara, sebagai entitas berkuasa, mendiagnosis “masalah” (pertanian tradisional, kurangnya minat pemuda) dan merumuskan serangkaian intervensi teknis untuk “memperbaikinya” (modernisasi, mekanisasi,

kewirausahaan). Proses ini bekerja melalui mekanisme yang diidentifikasi Li: problematisasi dan teknisasi.

Negara memproblematisasi kondisi pertanian saat ini sebagai terbelakang dan memosisikan pemuda sebagai subjek yang “kurang” (kurang minat, kurang modern). Kemudian, negara menawarkan solusi teknis yang tampak apolitis: gamifikasi melalui kompetisi untuk mengubah mentalitas, dan mekanisasi untuk mengubah praktik. Pendekatan ini secara efektif mendepolitisasi isu-isu pertanian yang sesungguhnya sangat politis, seperti ketimpangan akses lahan, kekuasaan korporasi dalam rantai pasok, dan keadilan agraria. Perbincangan digeser dari “bagaimana menyediakan lahan bagi petani muda?” menjadi “bagaimana membuat petani muda mengakses KUR?”. *Governmentality* bekerja dengan mengubah masalah politik yang kompleks menjadi masalah teknis yang dapat dikelola, dan dengan demikian, melanggengkan struktur kekuasaan yang ada.

Model negara juga dapat dibaca melalui lensa James C. Scott (1998) dalam “Seeing Like a State”. Negara memiliki hasrat untuk membuat masyarakat dan alam menjadi “terbaca” (legible) dan dapat dikelola dari pusat. Pertanian tradisional yang beragam, lokal, dan terdesentralisasi sulit untuk diukur dan dikontrol. Program Petani Milenial, dengan metrik keberhasilan yang jelas (omzet, skala, ekspor), adalah upaya untuk menciptakan subjek-subjek pertanian yang seragam dan mudah dibaca. Petani yang sukses adalah mereka yang datanya mudah masuk ke dalam spreadsheet birokrasi. Gamifikasi menjadi alat yang sempurna untuk mendorong para petani agar secara sukarela membuat diri mereka terbaca oleh negara—dengan melaporkan data, mengikuti kompetisi, dan mengadopsi teknologi yang terstandarisasi. Ini adalah proyek simplifikasi agraris besar-besaran yang mengorbankan keragaman demi keterbacaan.

Pertarungan Subjektivitas: Agripreneur vs. Penjaga Jaringan Kolektif

Inti dari perbedaan kedua model terletak pada tipe subjek yang ingin mereka ciptakan, sebuah proses subjektifikasi (Foucault, 1982).

Tabel 1. Perbandingan Model Pemberdayaan Petani Muda oleh Negara dan Komunitas

Dimensi Perbandingan	Model Negara: Agripreneur Neoliberal	Model Komunitas: Penjaga Jaringan Kolektif
Logika Dominan	Kompetisi, efisiensi, pertumbuhan ekonomi.	Kolaborasi, resiliensi, keberlanjutan sosial-ekologis.

Subjek Ideal	Wirausahawan rasional, manajer risiko, individual.	Anggota komunitas yang aktif, penjaga ekosistem, kolektif.
Mekanisme Kuasa	<i>Governmentality</i> melalui gamifikasi ekstrinsik (hadiah, status).	Kepengaturan bersama melalui praktik komunal & motivasi intrinsik.
Peran Teknologi	Alat untuk efisiensi, skala, dan kontrol individual.	Infrastruktur untuk kolaborasi, berbagi pengetahuan, dan membangun komunitas.
Ukuran 'Sukses'	Omzet, nilai ekspor, skala usaha, visibilitas media.	Kesehatan jaringan, kualitas pangan, kesejahteraan anggota, resiliensi.
Relasi dengan Pasar	Integrasi ke dalam pasar global/nasional yang kompetitif.	Penciptaan pasar alternatif yang terlindungi dan berbasis relasi.

Pendekatan yang diusung oleh negara membayangkan masa depan pertanian melalui kacamata bisnis dan kompetisi. Dengan logika dominan yang berpusat pada efisiensi dan pertumbuhan ekonomi, model ini bertujuan untuk mencetak subjek petani ideal sebagai seorang wirausahawan individual yang rasional dan mahir mengelola risiko. Mekanisme kuasanya bekerja secara halus melalui *governmentality*, menggunakan gamifikasi dengan imbalan ekstrinsik seperti status dan hadiah untuk mendorong perilaku yang diinginkan. Dalam visi ini, teknologi dipandang sebagai alat untuk meningkatkan skala dan kontrol individual, sementara kesuksesan diukur secara kuantitatif melalui omzet, nilai ekspor, dan visibilitas media. Pada akhirnya, model ini mengarahkan para petani muda untuk berintegrasi dan bertarung dalam arena pasar global yang kompetitif.

Di sisi lain, model komunitas menawarkan sebuah antitesis yang berakar pada kolaborasi dan keberlanjutan. Logika utamanya adalah membangun resiliensi dan menjaga keseimbangan sosial-ekologis. Alih-alih wirausahawan tunggal, subjek ideal yang ingin dibentuk adalah anggota komunitas yang aktif dan penjaga ekosistem yang bekerja secara kolektif. Mekanisme penggerakannya bersifat intrinsik, lahir dari praktik komunal dan rasa memiliki, bukan dari insentif luar. Teknologi di sini berfungsi sebagai infrastruktur untuk memperkuat kolaborasi dan berbagi pengetahuan. Ukuran kesuksesan pun berbeda secara fundamental, tidak lagi soal profit, melainkan kesehatan jaringan, kualitas pangan, dan

kesejahteraan seluruh anggota. Alih-alih masuk ke pasar besar, model ini justru menciptakan pasar alternatif yang lebih terlindungi dan berbasis relasi personal.

Singkatnya, model negara secara sistematis melahirkan subjek seorang wirausahawan yang terus-menerus mengelola dirinya sendiri sebagai sebuah “perusahaan”. Sebaliknya, model komunitas menumbuhkan ‘subjek jaringan’. Di sini, identitas seorang petani tidak dapat dipisahkan dari jaringan heterogen tempat ia berada. Rasionalitasnya tidak semata-mata ekonomi, tetapi juga sosial dan ekologis.

Dialektika antara Dua Model: Hibridisasi atau Dominasi?

Pertanyaannya kemudian bukanlah model mana yang “lebih baik”, melainkan bagaimana dinamika antara keduanya membentuk lanskap pertanian masa depan. Keduanya memiliki kekuatan: model negara mampu mengubah citra pertanian secara cepat di tingkat makro, sementara model komunitas mampu membangun fondasi sosial-ekologis yang kuat di tingkat mikro.

Potensi ruang hibrida tentu ada. Seorang Duta Petani Milenial bisa saja mengadopsi prinsip CSA, atau sebuah komunitas CSA bisa memanfaatkan teknologi digital untuk efisiensi. Namun, analisis *governmentality* mengingatkan kita bahwa ada tensi nilai yang tidak mudah didamaikan. Ketika logika profit bertemu dengan logika kebersamaan, mana yang akan diprioritaskan saat terjadi konflik? Ketika negara menawarkan hibah Alsintan kepada sebuah komunitas CSA dengan syarat mereka harus menanam komoditas monokultur untuk ekspor, apakah jaringan itu akan bertahan atau terkooptasi? Pertanyaan-pertanyaan inilah yang akan terus dinegosiasikan di tingkat akar rumput, menentukan apakah yang akan terjadi adalah hibridisasi yang kreatif atau dominasi halus dari satu logika atas yang lain.

PENUTUP

Analisis terhadap penggunaan gamifikasi dalam ekosistem petani muda Indonesia telah menunjukkan bahwa pendekatan-pendekatan yang tampak modern dan partisipatif ini jauh dari sekadar alat teknis yang netral. Keduanya adalah instrumen kepengaturan (*governmentality*) yang canggih, yang bekerja secara halus untuk membentuk subjek-subjek petani muda sesuai dengan visi dan agenda ideologis yang melatarbelakanginya.

Tulisan ini telah membedah dua model utama yang beroperasi layaknya dua “permainan” dengan aturan, tujuan, dan hadiah yang berbeda. Pertama, model gamifikasi pragmatis yang diusung negara, melalui program seperti Duta Petani Milenial, secara efektif mencetak subjek agripreneur individualistik. Dengan menggunakan mekanisme kompetisi, status, dan hadiah material, model ini mengarahkan aspirasi orang muda menuju visi pertanian yang selaras dengan logika pasar neoliberal dan agenda modernisasi negara. Kedua, model berbasis komunitas, yang diwujudkan oleh inisiatif akar rumput seperti CSA Tani Sauyunan, menumbuhkan subjek kolektif yang identitasnya terikat pada jaringan sosial dan ekologis lokal. Dengan mengaktivasi tradisi, ekspresi kreatif, dan praktik komunal, model ini menawarkan sebuah visi alternatif yang berlandaskan kebersamaan, resiliensi, dan keberlanjutan.

Implikasinya jelas dan mendalam: persoalan regenerasi petani bukanlah sekadar masalah teknis tentang “bagaimana cara menarik minat anak muda”, tetapi sebuah pertanyaan yang lebih fundamental, politis, dan ideologis tentang “anak muda seperti apa yang ingin kita ciptakan, untuk sistem pangan seperti apa?”.

Sebuah kebijakan yang benar-benar komprehensif, seperti yang disarankan oleh White (2020), tidak bisa hanya berfokus pada penciptaan champion individual melalui kompetisi yang didesain dari atas. Pemerintah dan para pemangku kepentingan perlu secara aktif mengakui, memfasilitasi, dan bahkan belajar dari model-model kolektif yang terbukti mampu membangun ketahanan, solidaritas, dan makna dari bawah. Ini berarti menciptakan ruang kebijakan yang mendukung keberagaman model pertanian, bukan hanya model korporat berskala besar. Ini bisa berupa skema akses lahan komunal bagi kelompok tani muda, dukungan infrastruktur untuk pasar pangan lokal, dan pengakuan terhadap pengetahuan ekologis tradisional sebagai aset, bukan sebagai keterbelakangan.

Pada akhirnya, memastikan anak muda mau terus bermain di sawah, berkarya di kebun, dan bertani untuk masa depan, menuntut kita untuk memahami bahwa “permainan” itu sendiri sarat akan aturan dan nilai. Memilih aturan main yang tepat akan menentukan apakah di masa depan kita hanya akan memanen profit individual, atau juga keberlanjutan ekologis dan keadilan sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, A., Chazali, C., Sadoko, I., & White, B. (2024). Youth and agriculture in Indonesia. In S. Srinivasan (Ed.), *Becoming a young farmer: Rethinking rural* (pp. xx–xx). Cham: Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1007/978-3-031-15233-7_11
- Badan Pusat Statistik (BPS) Indonesia. (2013). *Sensus pertanian 2013*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Badan Pusat Statistik (BPS) Indonesia. (2018). *Survei pertanian antar sensus 2018*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- DeCubellis, C., & Barrick, K. (2020). Sense of belonging as perceived by youths who continue participation in 4-H. *Journal of Extension*, 58(3), Article v58-3rb2.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. E. (2011, May 7–12). Gamification: Toward a definition. In *CHI 2011 Conference Proceedings*. Vancouver, BC, Canada.
- Foucault, M. (1982). Afterword: The subject and power. In H. L. Dreyfus & P. Rabinow (Eds.), *Michel Foucault: Beyond structuralism and hermeneutics*. Brighton: Harvester Press.
- Foucault, M. (1991). Governmentality. In G. Burchell, C. Gordon, & P. Miller (Eds.), *The Foucault effect: Studies in governmentality* (pp. 87–104). Chicago: University of Chicago Press.
- Huijsmans, R., Ambarwati, A., Chazali, C., & Vijayabaskar, M. (2021). Farming, gender and aspirations across young people's life course: Attempting to keep things open while becoming a farmer. *The European Journal of Development Research*, 33(3), 754–773. <https://doi.org/10.1057/s41287-020-00314-2>
- Indonesia.go.id. (2024). *Mencetak generasi petani milenial unggul*. Portal Informasi Indonesia. Diakses pada 14 Oktober 2025, dari <https://indonesia.go.id/kategori/editorial/8801/petani-milenial-memperkuat-ketahanan-pangan-nasional?lang=1>
- Kementerian Pertanian Republik Indonesia (Kementan). (2017). *Pedoman umum pengelolaan Brigade Alsintan*. Jakarta: Kementerian Pertanian Republik Indonesia.

R. Efendi

- Latour, B. (2005). *Reassembling the social: An introduction to actor-network theory*. New York: Oxford University Press.
- Li, T. M. (2012). *The will to improve: Perencanaan, kekuasaan dan pembangunan di Indonesia*. Jakarta: Marjin Kiri.
- Politeknik Pembangunan Pertanian Yogyakarta Magelang (Polbangtan YoMa). (2021). *Sukses, Kementan kukuhkan 2.000 Duta Petani Milenial/Duta Petani Andalan*. Diakses pada 14 Oktober 2025, dari <https://pertanian.polbangtanyoma.ac.id/2000-petani-milenial-akan-dikukuhkan-menjadi-duta-petani-oleh-kementan/>
- Rubin, V. (2019). How organizations evolve when community development embraces arts and culture. *Community Development Innovation Review*, 14(1).
- Scott, J. C. (1998). *Seeing like a state: How certain schemes to improve the human condition have failed*. New Haven, CT: Yale University Press.
- Sharp, J., Imerman, E., & Peters, G. (2002). Community supported agriculture (CSA): Building community among farmers and non-farmers. *Journal of Extension*, 40(3), Article a3.
- Waltz, S. P., & Deterding, S. (2015). *The gameful world: Approaches, issues, applications*. Cambridge, MA: MIT Press.
- White, B. (2020). *Agriculture and the generation problem*. Rugby, UK: Practical Action Publishing.